Mensile - Anno V - N. 48

CBM 64

HIT PARADE

30 GIOCHI

FAST LOADING "BITURBO"

1 S.P.
2 MUNDIAL
3 BASKET MASTER
4 GLOBULES
5 SCAN
6 PEDEMANIA
7 WILDERNESS
8 URCA
9 THE WALL
10 TORNADO
11 MICRO FLIPPER
12 ALONE
13 RIGORI
14 DUDEE DONE
15 SUPER CANNON
16 SPEEDY
17 MISSION ASTEROID
18 PARABELLUM
19 BOUNCER
20 FORMATION
21 PERSO NEL BUIO
22 RAID
23 MINE
24 KARATE MASTER
25 GOAL
26 VELOX
27 LOVE
28 MASTER HIT
29 SNORT
30 BUSHIDO

IL PIACERE DEL GIOCO

Uno dei piaceri più sottili che può dare il computer è quello di battere la macchina anche in quei giochi in cui appena fatti partire dici "non ce la farò mai nemmeno a superare il primo schermo". Poi miracolosamente tutto diventa facile e anche il videogame più ostico diventa un gioco da ragazzi. In questo specialissimo numero di Hit Parade vi diamo qualche consiglio su come vincere in alcuni dei giochi più gettonati del momento e la storia di Tetris, il gioco del quale si è interessato anche Gorbaciov.

Pag. 4 S.P. - Mundial
Pag. 5 Basket Master - Globules
Pag. 6 Scan - Pedemania
Pag. 7 Wilderness - Urca
Pag. 8 The Wall - Tornado
Pag. 9 Micro Flipper - Alone
Pag. 10 Rigori - Dudee Done
Pag. 11 Super Cannon - Speedy
Pag. 12 **Turrican:** *un robot contro le paure degli uomini*
Pag. 14 **Ski or Die:** *5 appassionanti giochi sulla neve*
Pag. 18 **Player Manager:** *gloria e soldi con una squadra di calcio*
Pag. 20 **Tetris:** *dalla Russia il videogames di Gorbaciov*
Pag. 24 Mission Asteroid - Parabellum
Pag. 25 Bouncer - Formation
Pag. 26 Perso nel buio - Raid
Pag. 27 Mine - Karate Master
Pag. 28 Goal - Velox
Pag. 29 Love - Master hit
Pag. 30 Snort - Bushido

HIT PARADE N. 48 - Periodico mensile - Settembre 1990 - Edizioni SIPE s.r.l. - via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Dir. Resp. Elvio Fantini - Reg. presso il Trib. di Milano N. 63 dell'11/02/85 - Sped. in abb. post. gr. III 70
Distribuzione per l'Italia: Messaggerie Periodici S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano
Tel. 02-8467545 - Stampa Grafica 85 - Rodano Millepini (MI)

S.P.



Il tuo viso non sembra avere alcuna emozione, le tue palpebre sono abbassate, ma le tue caratteristiche vitali sembrano inalterate. Dopo che il computer ha controllato il tuo stato vitale, ordina di aprire la camera di ibernazione. Il questo modo iniziava la tua avventura contro i terribili alieni, dove il tuo scopo consisteva nell'impadronirsi della loro astronave. Ma la tua prima missione ha avuto esito positivo ed ora il tuo scopo è di raggiungere il loro pianeta natale per distruggerli definitivamente. Il tempo a tua disposizione è naturalmente limitato e dovrai mettercela tutta contro rettili bavosi, satelliti di riconoscimento, lanciapalle che sembrano nascere dal terreno, dragoni e serpenti, robot e barriere laser, tutti da superare per arrivare al grande Re Robot, al quale dovrai far saltare le due teste. Buona fortuna, amico!

JOYSTICK PORTA 2
Tasti da definire

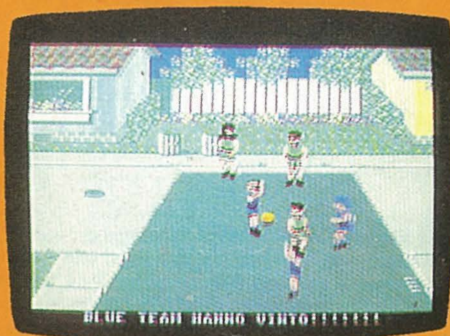
MUNDIAL

A questa riproduzione di un campionato di calcio possono partecipare tanti giocatori quante sono le squadre in gara e il computer gestisce le altre squadre che partecipano al torneo. Le partite verranno giocate in sequenza per superare le varie fasi e arrivare passando dagli ottavi e dai quarti finalmente alla finalissima tra le ultime due squadre rimaste in gara dalle varie eliminazioni. Potrete selezionare la durata della partita, in minuti reali, e se volete disputare una singola partita o l'intero torneo. Terminate queste scelte potrete scegliere la vostra squadra e il colore della maglia. Ci sembra superfluo spiegarvi che vince la squadra che segna il maggior numero di goal per partita e che l'arbitro assegnerà le punizioni, compresi gli eventuali rigori, e punirà i giocatori troppo spericolati. Ma ora smettiamola con le chiacchiere e provate dal vero questo bel gioco!

JOYSTICK PORTA 1/2

FUOCO	scelta opzioni
	calcio palla
RUN/STOP	pausa sì/no

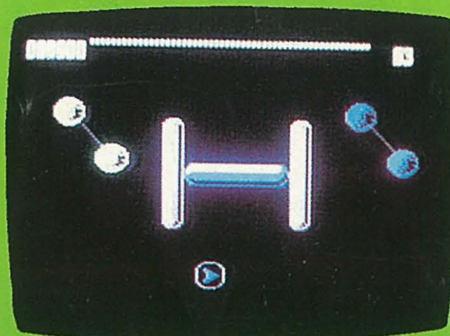
BASKET MASTER



Immaginiamo di essere alti tutti almeno due metri e di combattere contro tre altri giganti per il possesso di una palla arancione a spicchi. Si tratta di un bellissimo gioco di basket in cui ogni particolare della pallacanestro è rimandato sullo schermo del vostro 64. Palla al centro e via!

JOYSTICK PORTA 2

GLOBULES



Sei alla guida di una nave con la quale dovrai far urtare tra di loro sfere di colore uguale per farle scomparire, prima che esplodano da sole. Se fai urtare sfere di colore differente, queste fanno apparire delle piccole capsule, che prese ricaricano l'energia, o che lasciate crescere diventano a loro volta sfere colorate, questa soluzione potrà essere scelta in quei livelli dove le sfere colorate non sono sufficienti per essere eliminate tra di loro. Per rendere il tuo cammino più difficile lo schermo è cosparso di tubi, o alcune volte le sfere sono collegate tra di loro con bande elastiche. Ogni quattro livelli superati, potrai giocarne uno senza perdere alcuna vita, sono di tre tipi e ognuno ti spiega come ottenere i punti. Se vorrai diventare il campione dovrai riuscire a superare in tutto 50 livelli, e ricorda che durante il gioco potrai ottenere 5 premi segreti e che ogni 20.000 punti avrai una vita omaggio.

JOYSTICK PORTA 2

P	pausa
CBM	fine gioco
giocatore 1	
W	su
X	giù
A	sinistra
S	destra
SPAZIO	fuoco
giocatore 2	
I	su
,	giù
K	sinistra
L	destra
RETURN	fuoco

SCAN



La fascia di difesa nel settore 90.84 è stata sopraffatta da una forte squadra di alieni che sono riusciti ad entrare quasi indisturbati, forse perché in grado di essere intercettati dai radar terrestri. Ma quel settore è importantissimo per la Confederazione, perché lì sono nascoste le riserve energetiche pluriennali che vengono spedite poi nelle singole colonie. Gli alieni hanno forse scoperto questa preziosa informazione e stanno già preparandosi a recuperare le confezioni da inviare nelle loro colonie. Il tuo compito sarà nuovamente arduo, come unico velivolo residuo dovrai fare il possibile per impedire agli alieni di appropriarsi di quanto con fatica è stato risparmiato. Spara a più non posso ed usa con parsimonia le bombe nucleari perché ne hai un numero limitato.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

PEDEMANIA

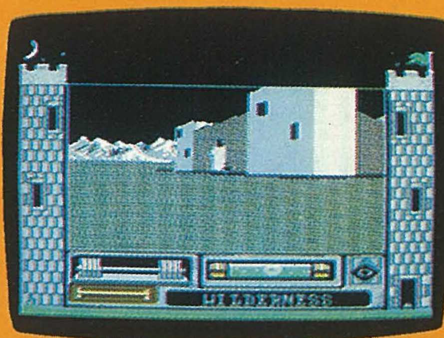


A causa di un malvagio scienziato i tuoi amici sono stati trasformati in micronauti e ora nel giardino devono difendersi dalle insidie ivi nascoste. Innanzitutto dovranno vedersela con il millepiedi che scambiata la loro navetta per un nuovo insetto cercherà di divorarsela. Ma la cosa non è finita, verranno assaliti anche da ragni, che possono essere anche giganteschi, o dalla chiocciola. In loro aiuto potrai usare il cannone laser della navetta spaziale, nella quale si sono rifugiati e cercare quindi di fare piazza pulita dei loro nemici. Perciò spara all'impazzata e buona fortuna!

JOYSTICK PORTA 2

F1	no. giocatori
F3	tastiera
F5	joystick
F7	pausa
A	su
Z	giù
>	destra
<	sinistra
SPAZIO	fuoco

WILDERNESS



Il padrone del Castello del Tempo ha rapito e imprigionato tuo fratello in cima ad uno dei torrioni del suo maniero. La sua speranza è che tu fallisca nel tentativo di liberare il tuo congiunto per impadronirsi così delle vostre anime diventando spiriti suoi schiavi. Usando occhi e orecchie al meglio delle loro possibilità decifra gli indizi, con l'aiuto di molta della tua arguzia, apri il ponte levatoio, cerca di mantenerti in forze dopo i vari confronti armati con gli spiriti che stanno a guardia del castello. Avventurandoti nel suo interno troverai cose utili: 3 pozioni, 10 chiavi, ma anche un flagello di calamità. Esplorerai gallerie segrete, scenderai nei sotterranei e ti potrai imbattere in tesori nascosti e situazioni agghiaccianti. Cerca di non fallire o non uscirai mai vivo!

JOYSTICK PORTA 2

U	inverte marcia
Z	sinistra
A	esegue azione
P	guarda su
F	guarda avanti
C	cammina carponi
*	avanza
=	indietro
X	destra
SHIFT	getta
L	guarda giù
R	corre
W	cammina
I	video informazioni + accende/spegne obiettivo
S	memorizza posizione
Q	fine gioco
K	descrive chiavi
F	effetti/musica

URCA

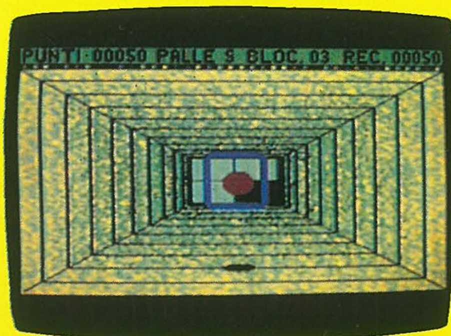


Una bella torta è riuscita a fuggire, dopo essere stata preparata e cotta, dalla casa dove tanti bambini erano pronti per mangiarla. Adesso ha deciso di scorazzare per il mondo alla ricerca di tutti quei buoni frutti che riescono a valorizzarla e saltella di qua e di là per arraffarli a mano a mano che gli uccellini li fanno cadere. Ma le insidie e i pericoli per la nostra torta sono veramente molti, galline, pulcini, uomini (per lei giganti) cercano di arraffarla e di mangiarla. Se poi la nostra torta sarà veramente abile potrà anche afferrare i bignet che gli uccellini lasciano cadere, ottenendo alla fine dello schema dei punti aggiuntivi per quanti ne ha raccolti. Sarai capace di farla sopravvivere a lungo?

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

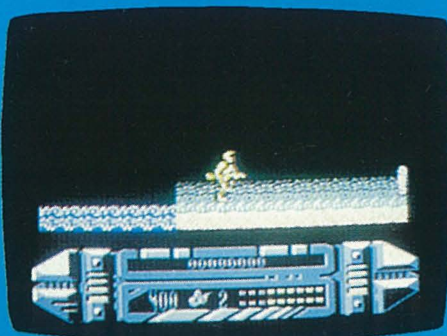
THE WALL



Un lungo tunnel tridimensionale sarà lo scenario nel quale in una emozionante partita di tennis dovrai colpire sul muro di fondo un numero variabile di pannelli colorati. Potrai muovere la racchetta in tutte le direzioni imprimendo così alla pallina gli effetti più disparati. Fai comunque attenzione ai rimbalzi traditori che metteranno a dura prova la tua prontezza di riflessi.

JOYSTICK PORTA 2

TORNADO



Il tuo volto rimane impassibile e i tuoi occhi sono chiusi. Il computer controlla il tuo stato fisico ed ordina di aprire la camera d'imbarcazione. "Risorto" da questo stato di sonno profondo vieni inviato sul pianeta Dedalus II dove dovrai affrontare e sconfiggere i temibili "Suonatori di morte". In tuo aiuto potrai usufruire di una vita extra, energia rinnovabile, scudi di positroni, photolaser a tripla azione, S.E.T. per sterminare tutto ciò che si trova sul tuo cammino e le granate, un valido aiuto contro i nemici più aperti. Fai attenzione all'immortalità temporanea, essa non serve a nulla contro la pianta carnivora, contro i "Lasaarc" nè con i Krauer (mostri particolarmente coriacei). Attento, inoltre, alla piattaforma elevatrici. Alcune si distruggono entrando in contatto con te. Ah dimenticavo. Il tempo è limitato quindi regolati di conseguenza.

JOYSTICK PORTA 2

Tasti rifefinibili

MICRO FLIPPER

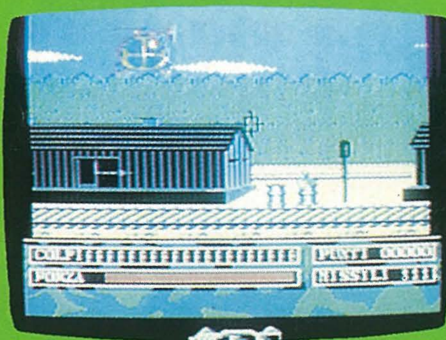


Chi di noi non ha mai giocato al flipper? Crediamo che tutti abbiano passato qualche ora della loro vita tra bumpers e palline. Ora il Commodore 64 ci permette di appassionarci a questo gioco in cui possiamo divertirci da soli o in compagnia di altri 3 amici.

JOYSTICK PORTA 2

RETURN	parte gioco
SPACE	carica la molla
SHIFT	controllo palette

ALONE



Sei quasi giunto al termine del compito assegnatoti dal comando centrale delle forze di difesa. Dopo essere riuscito, grazie alle tue abilità di berretto verde, ad introdurti al di là delle linee nemiche, hai scoperto dove si trova il loro quartier generale e stai tornando a casa con le coordinate necessarie all'aeronautica per attaccarlo e raderlo al suolo. Ma proprio quando tutto sembrava finito ecco che i tuoi nemici si sono accorti della tua presenza e, tutto solo, dovrai combattere per aver cara la pelle e soprattutto riportare al comando le informazioni di vitale importanza. Cercheranno di fermarti con ogni mezzo: uomini armati di mitragliatore, elicotteri, carri armati, dovrai mettercela veramente tutta per riuscire a scampare il pericolo. Dovrai fare attenzione a non terminare le munizioni perché non te ne sono rimaste molte, e potrai solo fare affidamento su quelle che il nemico ignaro lascia alla tua mercè. Per i mezzi pesanti dovrai usare le bombe. Buona fortuna.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco
SPAZIO	lancia razzi

RIGORI 405



Le partite delle coppe si sono appena concluse e non molte sono quelle che si sono concluse con i rigori, dopo aver giocato i due tempi supplementari. Ma le prossime partite dei mondiali di calcio sicuramente ci daranno la possibilità di vedere tirare queste palle goal dai più famosi goleador del mondo. Per provare l'emozione dei portieri ecco il nostro gioco dove saranno necessari prontezza di riflessi e colpo d'occhio per parare i tiri di potenza e angolazione sempre più imprendibili calciati da famosi calciatori. Scopo è raggiungere il numero di 10 goal parati, prima che naturalmente il tuo avversario, rappresentato dal computer, raggiunga il numero di 10 goal segnati. La cosa vi potrà sembrare difficile, ma se inizierete dal livello più facile, con la pratica e l'esercizio arriverete sempre più in alto.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

DUDEE DONE



Dudee è un piccolo pallone di gomma verde, al quale il terribile barone ha rubato i cristalli magici, minacciando di non farglieli più riavere. Tu dovrai aiutare il nostro amico pallone, anche usando il suo elicottero verde, a raggiungere il mondo delle nuvole dove il barone si è nascosto trasformando i felici abitanti in terribili mostri pericolosi e aiutarlo a recuperare i cristalli. Il mondo delle nuvole è suddiviso in 15 regni e tu dovrai passarli tutti per raggiungere il tuo scopo. Ma attento il tempo a tua disposizione non è molto e dovrai stare attento alle creature malvagie o ai trabocchetti che drenano le tue forze vitali. Potrai però trovare oggetti utili da raccogliere come bottiglie ricaricanti, ali per volare, scudi protettivi, schiavi. Attento alle bottiglie con alcolici e alle porte segrete. Buon divertimento.

JOYSTICK PORTA 2

RUN/STOP pausa

SUPER CANNON

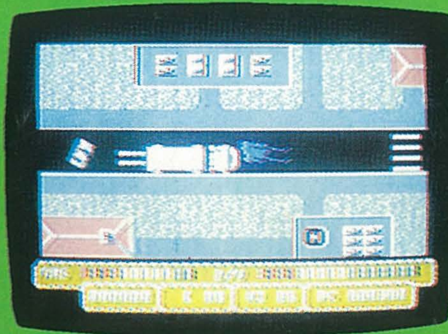


Le portaerei spaziali del pianeta Zyaks, guidate dai draghi guerrieri, sono giunte nell'orbita terrestre per impadronirsi del tuo pianeta. Alla guida del tuo potente caccia-bombardiere Super Cannon dovrai distruggere le postazioni di difesa, le basi di lancio dei missili, nonchè tutti i mezzi aerei che si trovano sulle portaerei per giungere finalmente al nascondiglio dei draghi. Ma la tua vittoria sarà completa solo quando riuscirai a sconfiggere, con la martellante precisione del tuo fuoco, i tre draghi che sono a capo della flotta di ogni base aliena. Buona fortuna, la terra confida in te!!

JOYSTICK PORTA 2

F1	no. giocatori
F3	difficoltà
FUOCO	inizio gioco

SPEEDY



Ecco un gioco dove verranno messe a dura prova la vostra abilità di pilota di autovettura. Venite infatti depositati da un autocarro nel bel mezzo di un viale cittadino, addirittura in contro mano, e dovrete dimostrare di essere in grado di scegliere la velocità adatta per non cozzare contro le vetture o autocarri ed altri veicoli che sopraggiungono dal dietro o vi appaiono improvvisamente davanti, anche se potrete congelarli. Sul vostro cammino troverete anche dei trampolini che potrete utilizzare per evitare le macchie d'olio che vi fanno slittare, facendo saltare in aria la vostra vettura se tocca i marciapiedi, delle cose che dovrete raccogliere per ottenere punti e carburante. Ma assolutamente non dovrete schiacciare sotto le ruote del vostro veicolo gli ignari passanti, talvolta anche molto avventurosi, perché camminano in mezzo alla strada, o verrete penalizzati. Supererete la vostra prova di scuola guida computerizzata?

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco
	× congelare

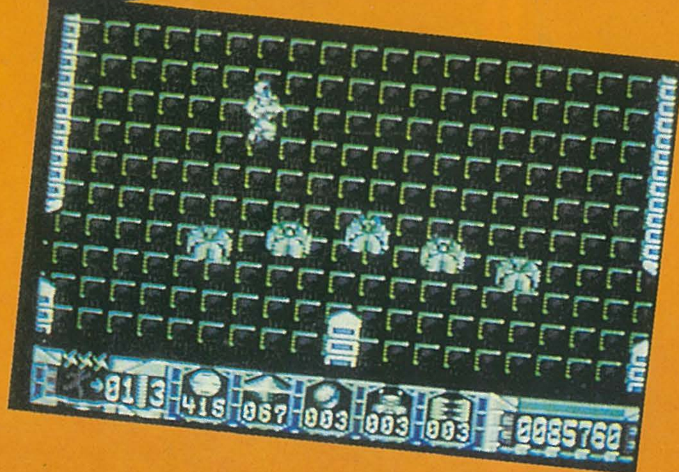
TURRICAN

Ora sappiamo perchè abbiamo gli incubi: è tutta colpa delle tre teste del Morgul, che nel suo oscuro regno si nutre delle paure che turbano gli uomini! Poichè il Morgul è un tipino da prendere con le molle, gli uomini costruiscono un robot incapace di paura per affrontarlo.

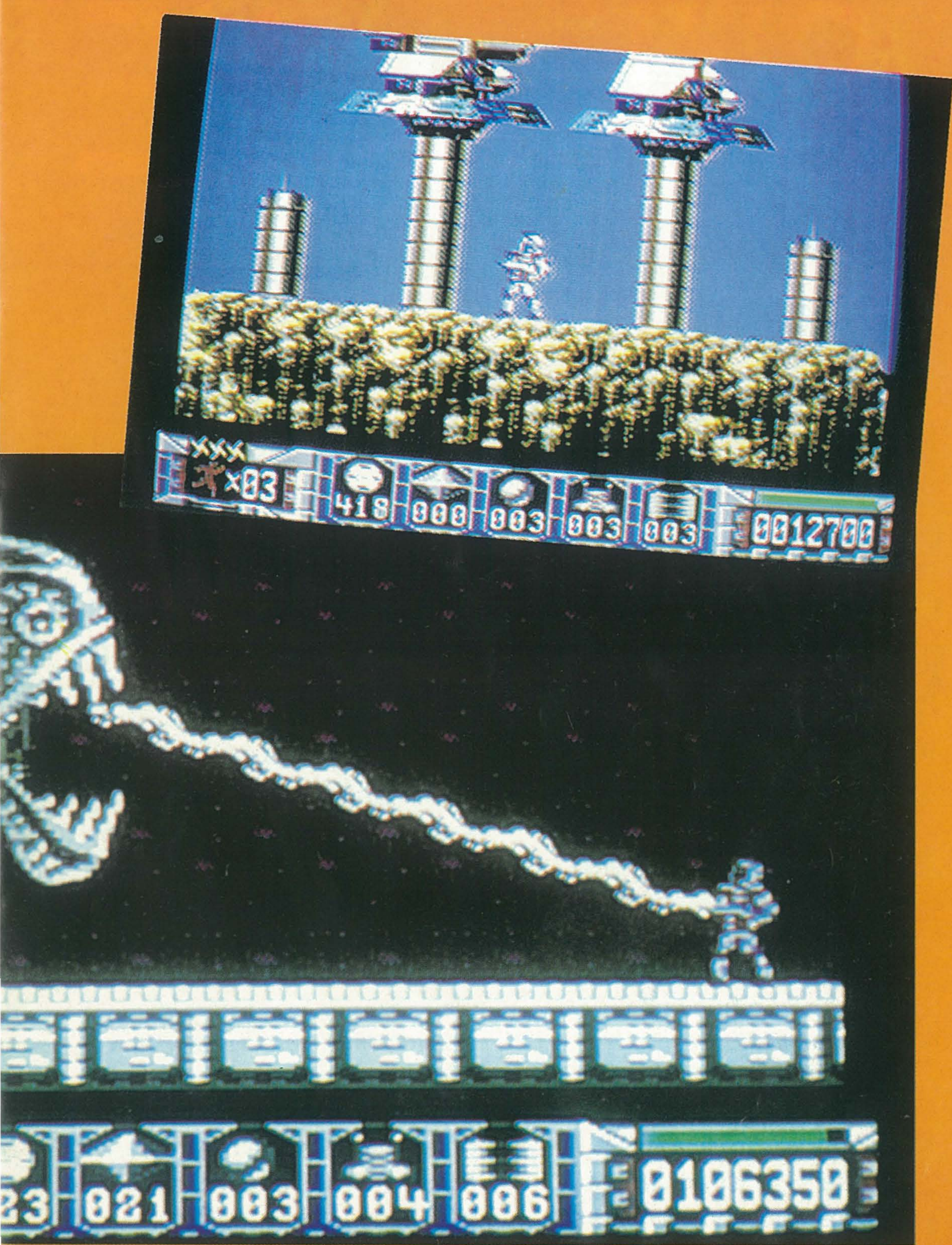
Il robot si chiama *Turrican*, e sarete voi a controllarlo nel corso del gioco. Turrican deve cimentarsi con cinque livelli (ciascuno con scrolling in otto direzioni) suddivisi in varie fasi. In caso di bisogno, Turrican può trasformarsi per un limitato periodo di tempo in un giroscopio indistruttibile che riesce a penetrare tra le barriere più proibitive.

Si gioca a cronometro, e se il tempo scade si perde una vita. Se giungete al termine del quinto livello, è fatta, Morgul è vostro, e gli uomini non si dovranno mai più svegliare sudando freddo!








×03
418
0012700
021
003
004
006
0106350

SKI or DIE



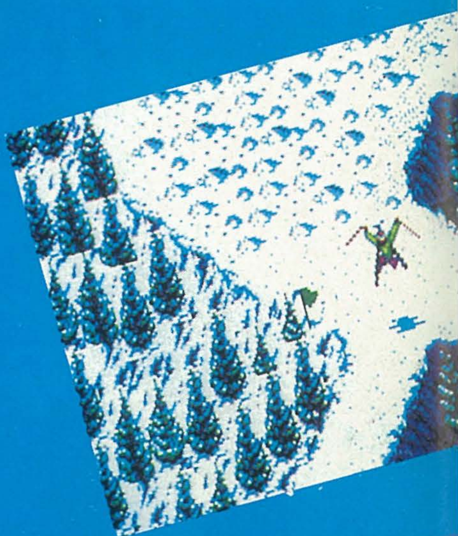


Alcuni giochi sportivi non sono che un'accozzaglia di gare poco emozionanti che brillano più per la quantità che per la qualità. Tutte le cinque gare di *Ski or Die*, invece, sono difficili e appassionanti — specie l'entusiasmante corsa sulle camere d'aria (irresistibile nel modo a due giocatori) e lo scontro a palle di neve, che ricorda *Operation Wolf*. Come si è detto, non si tratta di gare facili, e il gioco dà anche il piacere di poter progredire poco a poco (mentre i punteggi vengono memorizzati automaticamente).
La grafica è brillante e ricca di dettagli: guardate per esempio cosa succede quando prendete in piena faccia un avversario con una palla di neve *Ski or Die* è certamente il miglior gioco sportivo oggi in circolazione, e il bello è che per goderselo non c'è bisogno di un PC particolarmente sofisticato.


BURTON







Il negozio di Rodney
È la base operativa del gioco. Qui, un numero massimo di quattro giocatori può presentarsi a Rodney e scegliere se allenarsi oppure partecipare a una o più gare.

La discesa
Mentre lo schermo scrolla verticalmente, dovrete cercare di restare su una pista stretta e insidiosa, saltando gli ostacoli e tenendo d'occhio il cronometro.

Battaglia a palle di neve
Siete rifugiati in un igloo di ghiaccio, e la vostra sola arma è un lanciapalle di neve... e i ragazzini del posto vi attaccano. Cercate di colpirne il maggior numero possibile con le palle di neve prima che scada il tempo concesso.

Il trampolino
Scendete dal trampolino, lanciatevi a mezz'aria ed eseguite quante più acrobazie aeree potete. Più saranno complicate e spettacolari, più saranno i punti che i giudici vi assegneranno.

Le camere d'aria
Sfidate l'odioso Lester a scendere per una pista traditrice a bordo di una camera d'a-





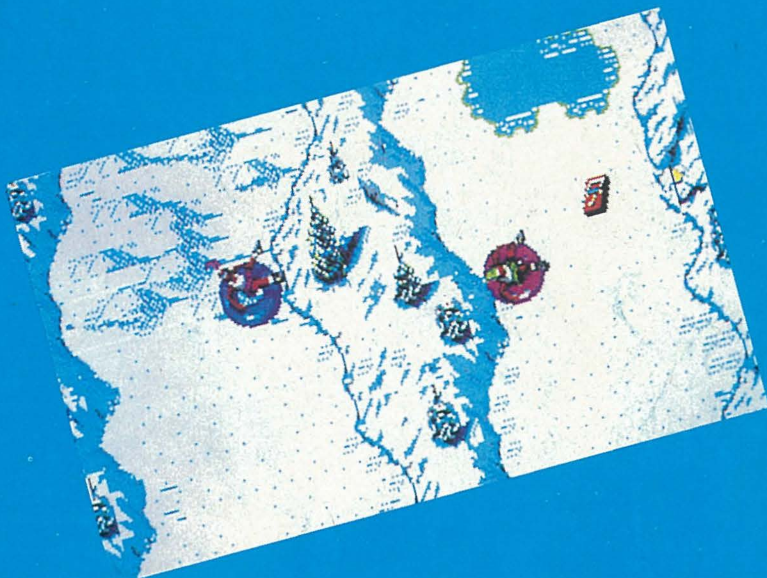
ria gonfia. Strada facendo, troverete coltelli e freccette pe sgonfiare il mezzo dell'avversario, oppure potete sempre urtarlo e mandarlo fuori pista. In ogni caso, cercate d'arrivare al traguardo per primi!

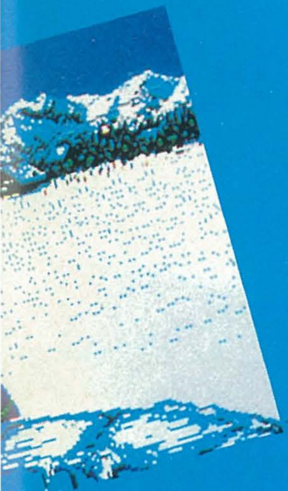
Lo snowboard

Tenendo d'occhio il cronometro, eseguite quante più acrobazie potete a bordo dello snowboard in un bacino di neve in 3D. Attenzione però ai coniglietti armati di seghe a motore, che sono piuttosto pericolosi!

Patrizia Fassi





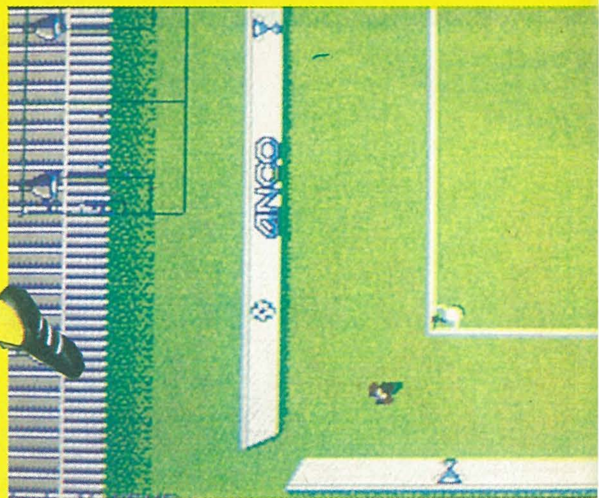




PLAYER MANAGER







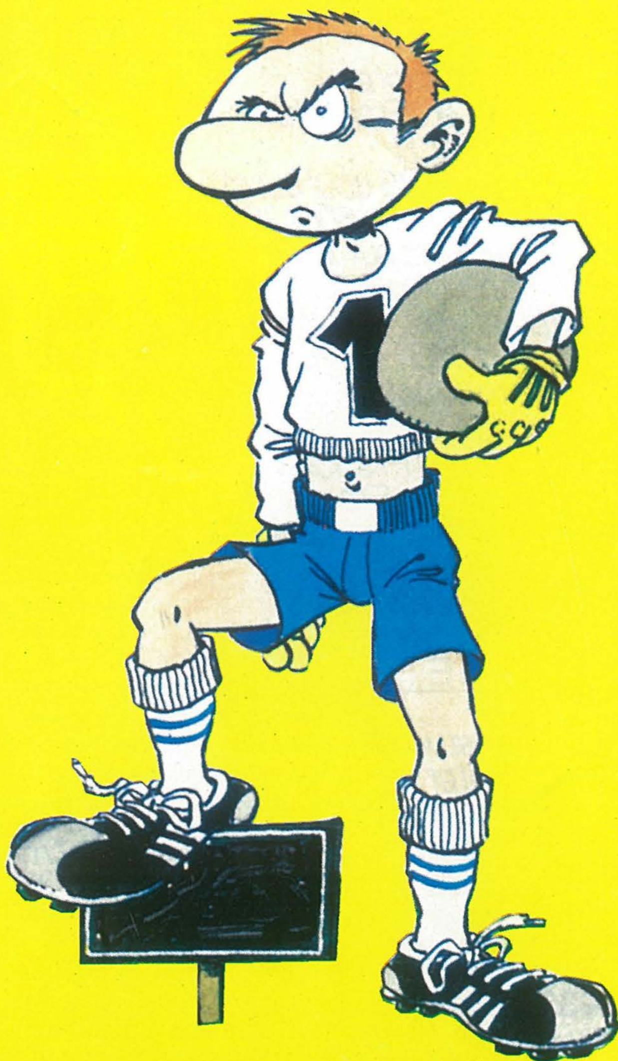
Non c'è dubbio che *Kick Off* sia la miglior simulazione calcistica di tutti i tempi grazie al suo ritmo entusiasmante, ma la ANCO ha deciso di migliorarla ulteriormente ed ecco *Player Manager*. Si tratta di un gioco in cui il protagonista è giocatore nonchè allenatore di una squadra di serie C, e quindi gli tocca il compito poco invidiabile di portarla a più radiosi traguardi.

All'inizio vengono offerti nove menù di opzioni, che vanno dalle ultime notizie per i tifosi alla formazione della squadra. Per ogni opzione selezionata, si aprono ulteriori possibilità. Oltre alle normali partite di scudetto, c'è anche una Coppa da affrontare, e se vi va bene avrete gloria e soldi. Le partite sono uguali a quelle di *Kick Off*, però è migliorato il controllo dei giocatori, e c'è anche un'opzione che permette di controllare tutta la squadra oppure un solo giocatore per volta.

Si sa che i seguiti non sono mai all'altezza degli originali, e ciò è lampante nel caso di *Player Manager*, che malgrado alcuni perfezionamenti non è godibile come *Kick Off*. Non c'è neanche l'opzione a due giocatori che rendeva *Kick Off* così divertente. Durante le partite si notano anche un paio di bugs: per esempio, perchè non si ottiene mai un rigore dopo i falli avversari?

Dopo un gioco entusiasmante come *Kick Off*, era lecito aspettarsi di più, ma il solo motivo per comprare *Player Manager* è che si preferisce giocare da soli, senza sfidare gli amici.

Ca. Ba.





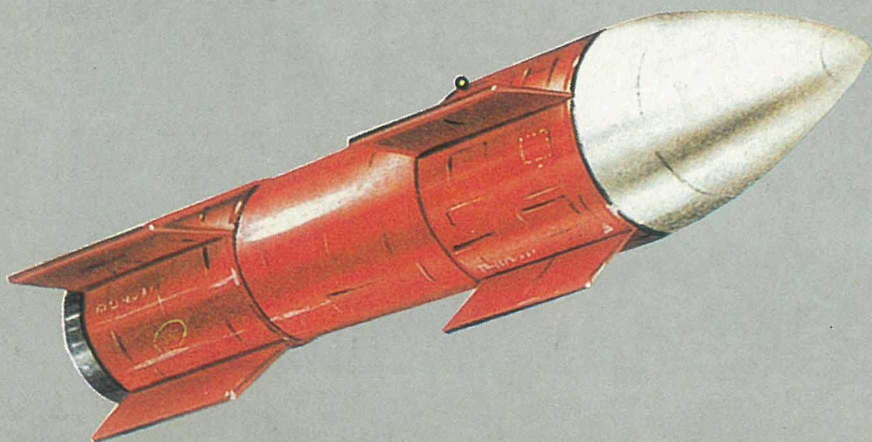
TETRIS
IL VIDEOGAME DI GORBACIOV

Nell'autunno del 1985 due appassionati sovietici di computer inventarono un gioco semplice, ma esasperante, che ha conquistato il mondo intero. Ora in una versione standard su Nintendo, il famoso videogame, Tetris è uno dei giochi software di maggior successo che siano mai arrivati sul mercato. Al momento ne sono state vendute quattro milioni di copie nei soli Stati Uniti, racconta il *Wall street Journal*. Nel gioco "mattoni" in forma di quadrati, rettangoli e triangoli calano dall'alto del video, e il giocatore li sposta mentre scendono cercando di incastrarli a formare un muro regolare.

Ma Alexei Pazhitnov e Vadim Gerasimov, gli inventori del gioco, stanno festeggiando solo a metà. Nonostante Tetris abbia procurato loro fama internazionale, i due creatori non hanno ricevuto una lira dei profitti originati dal gioco — e sembra che lo stesso varrà per il futuro. Gerasimov, uno studente di 21 anni, non può neanche permettersi un computer di sua proprietà. «I soldi non mi interessano molto», dice il giovane e timido programmatore con molta modestia «ma spero che a questo errore venga posto rimedio».

La storia di Tetris sembra una testimonianza dei problemi cronici del sistema economico sovietico come delle capacità della scienza sovietica. La strada di Tetris dal laboratorio del computer alla fama internazionale si è rivelata disseminata di ostacoli. La sua scoperta da parte del mercato è dovuta più alla fortuna che a programmazione. Ed i goffi tentativi sovietici di mettere in commercio il gioco hanno scatenato aspre cause per i diritti d'autore, che hanno dato ai sovietici un assaggio senza precedenti del sistema giudiziario americano.

«Tetris ha fatto storia» sostiene Nikolai E. Belikov, il responsabile commerciale delle licenze per il gioco. Ma ammette anche che l'inesperienza sovietica in campo commerciale ha danneggiato gli sforzi per sfruttarlo.





Tetris è stato concepito da Pazhitnov, un barbuto trentacinquenne, esperto in matematica applicata che lavora al prestigioso Centro di Calcolo dell'Accademia delle Scienze Sovietica, impegnato fra l'altro in ricerche di intelligenza artificiale. Come molti altri appassionati di computer del mondo si dedica spesso ai giochi, e così venne fuori la prima rudimentale versione di Tetris. Quando il Centro acquistò personal computer più sofisticati dalla Ibm nel 1985, Pazhitnov adattò il suo gioco con l'aiuto di Gerasimov, allora un mago della matematica di 17 anni che amava passare al Centro dopo la scuola.

Per tutto il loro lavoro Pazhitnov e Gerasi-



mov hanno ricevuto una piccola somma come diritti per l'invenzione e non hanno potuto évitare la messa in circolazione di versioni-pirata in Unione Sovietica, Paese che non dispone di un'efficace legislazione sui diritti d'autore. I due hanno ceduto i diritti su Tetris al Centro di Calcolo, che, in qualità di istituzione statale, ha il permesso di possedere invenzioni. Sapevano che era l'unica possibilità per metterlo sul mercato. I funzionari sovietici ammettono che probabilmente ne avrebbero fatto niente se non avessero ricevuto una lettera sul finire del 1987 da Robert Stein, un emigrante ungherese che dirigeva una società inglese chiamata Andromeda Software. Stein aveva scoperto il gioco nel 1986 mentre era in visita a Budapest e voleva rilevarne i diritti. «Mi sono seduto e ci ho giocato», dice Stein. «Non sono uno che si diverte a giocare, e mi resi conto che se piaceva a me, doveva essere un successo».
Stein copiò il gioco e se lo portò a Londra, dove vendette i diritti (prima di averli ottenuti) per una somma che non rivela ad una società britannica di nome Mirrorsoft, una divisione software del gruppo Maxwell Communication Corp., il colosso dei media. La Mirrorsoft lanciò il gioco in Gran Bretagna ed in Europa Occidentale nel gennaio del 1988 e, alcuni mesi dopo, anche negli Stati Uniti, e in seguito passò a sua volta i diritti a una divisione dell'Atari, il produttore di video-game californiano. Nel frattempo Stein era riuscito a strappare una licenza dalla Elorg, un'agenzia commerciale statale sovietica, che agiva per conto del Centro di Calcolo. Ma i funzionari della Elorg dicono che solo per caso scoprirono che Tetris era un grande successo nel mondo, leggendo riviste di settore, e rimasero scioccati. Erano convinti infatti di aver venduto a Stein la licenza solo per i personal computer e non per i videogame.
Ne frattempo si profilava un altro problema. Le rigide regole sovietiche sulla contabilità

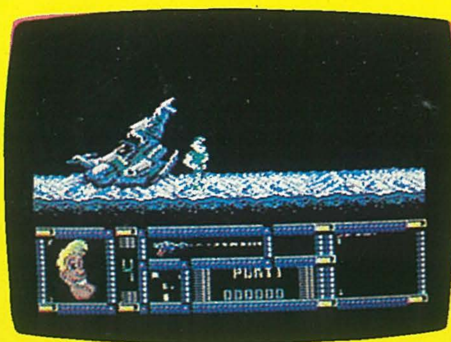


rendono quasi impossibile la remunerazione delle persone che escogitano idee commercializzabili. Il Centro di Calcolo aveva fino a quel momento ricavato centinaia di migliaia di dollari da Tetris, ma i soldi finivano in un fondo speciale che poteva essere usato solo per acquistare nuove attrezzature. «Fa parte della stupidità generale di questo Paese», dice Vladimir Mazurik, un alto funzionario del Centro. Pazhitnov dice che non si era mai aspettato di fare fortuna con Tetris. Si ricorda di aver detto ai suoi capi: «Se potete pagarmi, fatelo. Se no pazienza». Recentemente ha ottenuto un piccolo premio di 5.000 rubli, vale a dire circa 8.000 dollari al cambio ufficiale ma solo 800 dollari al più realistico cambio turistico. Il Centro di Calcolo spera anche di poter procurare dei computer Ibm a Pazhitnov e Gerasimov. Ad ogni modo, dice il direttore Yuri Yevtushenko «non possiamo farlo senza un permesso speciale del presidium dell'Accademia delle Scienze».

In ogni caso, all'inizio del 1989 l'interesse internazionale per Tetris stava notevolmente aumentando. Ditte giapponesi, americane e britanniche correvano a Mosca per fare a gara per i vari diritti sul gioco.
La Nintendo America, la sezione Usa del gigante giapponese dei videogame entrò anch'essa nella mischia per uscirne con un accordo di licenza esclusiva per tutto il mondo per usare il gioco nei suoi videogame. Stein ottenne quello per le sale da gioco. Ma a quel punto scoppiarono i guai. La Atari fece causa alla Nintendo per violazione dei suoi diritti. Il magnate Robert Maxwell proprietario della Mirrorsoft, che credeva di aver comprato i diritti da Stein e li aveva venduti all'Atari, furibondo arrivò a scrivere una lettera di protesta a Gorbaciov. Ma la protesta non ebbe conseguenze per Belikov. «Grazie al cielo per la perestrojka», dice raggiante.

63

MISSION ASTEROID

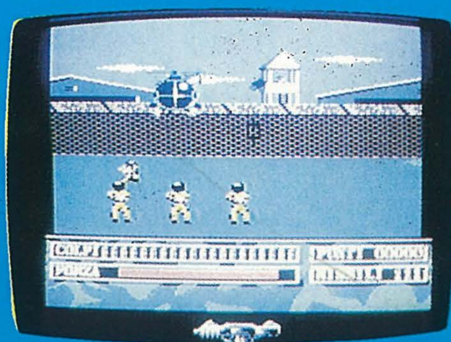


La vostra astronave è stata colpita da un meteorite enorme che l'ha danneggiata nelle parti vitali. Purtroppo per voi siete finiti su un pianeta inospitale i cui abitanti vi danno la caccia per impossessarsi dei metalli pregiati con cui è forgiata l'astronave. Dovete raggiungere la salvezza e per farlo non avete che una possibilità: sparare con il cannone laser sperando di distruggere ogni forma vivente del pianeta.

JOYSTICK PORTA 1

107

PARABELLUM



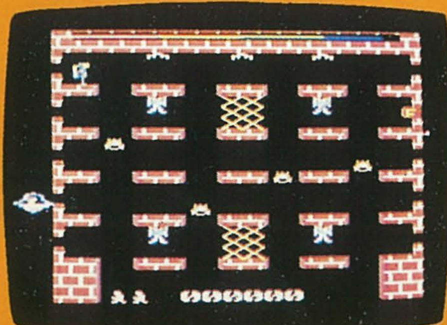
La tua missione è quasi terminata, hai finalmente raccolto tutte le prove che servivano al tuo Comando per incastrare il nemico e l'unica cosa che ti rimane da fare è ritornare a casa. Sembrerebbe facile a dirlo, ma i tuoi avversari sono fermamente decisi ad impedirti di portare i tuoi risultati a destinazione. Sono in tantissimi quelli che ti sparano e cercano di abbatterti: dai mezzi corazzati, agli elicotteri e ai semplici soldati che, armati di tutto punto, sono decisi a farti la pelle. Distruggi quindi per primo tutto e tutti ricordandoti che per gli uomini è sufficiente il mitra, mentre per i veicoli sono necessarie le bombe; se poi dovessi rimanere a corto di munizioni non disperare potrai rifornirti da ciò che il nemico lascia imprudentemente alla tua mercè.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco
SPAZIO	lancia razzi

148

BOUNCER



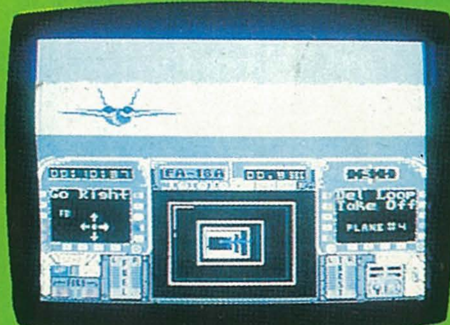
Sull'insidioso pianeta delle scimmie si trovano ben mimetizzate preziose taniche di carburante che ti saranno indispensabili per riprendere il viaggio sulla tua astronave. Con l'ausilio del tuo superpotente jet propulsore dovrai aggirarti nelle pericolose abitazioni locali dove troverai miriadi di nemici desiderosi di farti la pelle. Ricordati di stare ben attento ad evitare le griglie elettrificate.

JOYSTICK PORTA 2

F1/F3	pausa sì/no
F5	per ricominciare

170

FORMATION

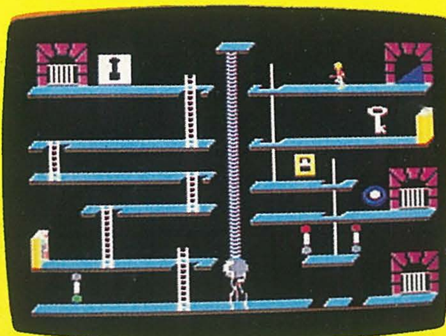


Dell'accademia della Top Gun fa parte un'elite di piloti che sono realmente i migliori: la squadra acrobatica, che manovra degli F/A-18. Questi piloti sfidano le leggi della fisica per effettuare delle manovre spettacolari e tu fai parte di questo team. Con questo gioco passerai dalla scuola di base fino all'appartenenza alla squadra vera e propria e potrete alla fine prendere parte agli show acrobatici che hanno fatto la tua squadra famosa in tutto il mondo. Ti consigliamo di seguire passo a passo i vari stadi di apprendimento: dalla pratica nel semplice volo, alla pratica nell'eseguire le manovre fino ad arrivare allo show vero e proprio. Ricorda che potrai anche osservare come la tua squadra lavora in show già memorizzati per poter meglio avvicinarti al tuo lavoro e buon divertimento.

JOYSTICK PORTA 2

F1	ritorna al menu

PERSO NEL BUIO

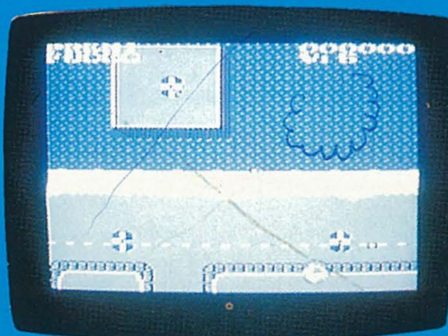


Durante una passeggiata in montagna ti sei smarrito e calata la notte devi cercarti un rifugio dove trascorrere le ore notturne. A salvarti dall'impaccio ti appare alla vista un antico castello nel quale corri a ripararti. Ma ahimè, una volta entrato, ti accorgi di essere caduto dalla padella nella brace, perchè il castello nasconde misteriose insidie, nonchè mostri, fantasmi e una assasina mummia egizia. Ma non temere il castello ha in serbo delle armi di difesa, come disintegratori protonici, trabocchetti e passaggi segreti, trasportatori dismaterializzati. Unico tuo cruccio è il fatto che per uscire dovrai attraversare tutto il castello.

JOYSTICK PORTA 1

bottone joystick 1	1 giocatore
bottone joystick 2	2 giocatori

RAID



Trascorso il ventunesimo secolo i paesi del Terzo Mondo avevano raggiunto un livello di civiltà superiore a quello dei paesi una volta ipersviluppati. Ma un brutto giorno anche questi paesi dovettero subire un attacco imprevisto e fu necessario decollare. Tu controlli un caccia e devi sparare e bombardare durante 6 misisoni per distruggere la nave di comando nemica. Sparate ai biplani, bombardate i carri armati e le installazioni a terra, ma soprattutto cercate di abbattere un elicottero, perché in questo caso otterrete un piccolo biplano di supporto che vi seguirà nella vostra battaglia e che volerà in formazione con voi, fintanto che non cambierete posizione. State attenti al fuoco nemico, che naturalmente con vari attacchi, distruggerà il vostro aeroplano, tranne che al momento del decollo quando sarete muniti di speciali schermi protettivi.

JOYSTICK PORTA 1

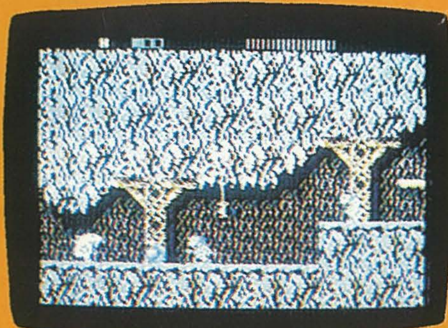
1	giocatore

JOYSTICK PORTA 2

2	giocatori
P	pausa
Q	fine gioco
SPAZIO	cambio formazione

278

MINE



La nostra amica talpa era sdraiata al sole su una bella spiaggia tropicale e pensava alle numerose avventure trascorse che gli avevano permesso di vivere così agiatamente e tranquilla, in un paradiso come quello. Tuttavia negli ultimi giorni una sottile nostalgia era riaffiorata alla mente. Ma quando decise di farsi un pisolino ecco che qualcosa di strano accadde: il cielo si oscurò e un raggio avanzava verso di lui. Ecco che il nostro amico si trovò all'interno di un'astronave. Una voce dal nulla gli dice che è stato scelto per una pericolosa missione: sconfiggere i cinque custodi. Dovrai superare cinque livelli differenti nei quali troverai tutto quanto ti occorre per superarli, ma per ogni livello avrai una sola super-arma. Avrai anche molto denaro con il quale cercare attrezzi speciali dal negoziante, ma stai attento!

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

314

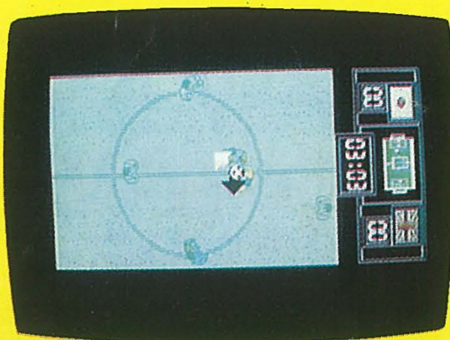
KARATE MASTER



Una lunga corsa verso la cintura nera di Karate. Una lunga battaglia affrontando mille avversari ai quali è spesso necessario rifilare più di un colpo mortale per vederli cadere al suolo. Sullo schermo puoi anche vedere i bonus. Si può giocare da solo contro due o in due contro il computer.

JOYSTICK PORTA 2

347 **GOAL**



Misura l'abilità della squadra contro altre 10 concorrenti in questo entusiasmante torneo olimpico internazionale di calcio e dimostra la tua abilità nello scartare i tuoi avversari nel corso dei 5 tempi in cui è suddiviso il torneo. Goal è una competizione veloce ed incalzante che mette a dura prova la resistenza dei tuoi nervi, la tua abilità nel manovrare i tuoi giocatori e la tua voglia di vincere e sopraffare l'avversario. I turni di gioco saranno massacranti ma dribblando, calciando, colpendo di testa e giocando duro riuscirai alla fine a conquistare il torneo olimpico come migliore squadra protagonista. Una lotta per la vittoria che vi terrà avvinti alla vostra joystick per partite indimenticabili.

JOYSTICK PORTA 1

giocatore 2

JOYSTICK PORTA 2

giocatore 1

373 **VELOX**



Finalmente l'emozione di poter guidare una motocicletta in gare mozzafiato contro 19 altri decisi piloti. Potrai correre su 10 famosi circuiti mondiali. Ci sono 6 marce che potrai selezionare muovendo la joystick avanti e indietro o premendo i tasti A e Z. Ogni marcia corrisponde ad una particolare velocità. Per accelerare e frenare devi premere o rilasciare il pulsante di fuoco. La collissione con un altro pilota si risolve in una caduta e in una conseguente penalità di tempo. Lasciare la pista causerà una perdita di velocità o del controllo del mezzo.

JOYSTICK PORTA 1

F1	scelta pista
F7	partenza
F8	livello
FUOCO/SPAZIO	acceleratore sinistra destra
A	marcia inferiore
Z	marcia superiore

LOVE

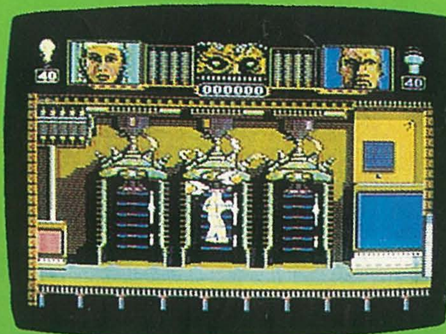


L'amore è alla base del nostro avventuroso gioco. Il protagonista della nostra avventura deve infatti ritrovare la sua bella che un perfido diabolico individuo ha rapito alla vigilia delle nozze e ha rinchiuso nel suo buio e tetro castello incantato. Il nostro amico è finalmente riuscito ad arrivare nei meandri delle segrete e dovrà trovare il modo per raggiungere la cella della sua amata. Nel suo cammino troverà numerosi oggetti che potrà prendere, usare, lasciare scoprendo per ognuno il significato nascosto e il miglior uso. Ma le cose non sono così facili come potrebbero sembrare a prima vista, le segrete sono irte di pericoli: fuoco, esseri mostruosi, animali pericolosi, e il nostro amico dovrà penare molto prima di giungere alla meta.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inventario/ prendere/usare

MASTER HIT

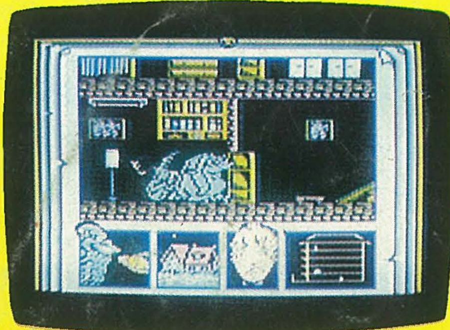


Siamo giunti nell'anno 2075. La tecnologia scientifica ha raggiunto un livello tale che è difficile distinguere gli ologrammi dalla gente comune. Gli ologrammi sono in realtà rappresentazioni grafiche di gente comune con particolari capacità e che vengono sfruttati per compiere omicidi e crimini di ogni genere, ordinati loro dal "Master". Purtroppo il computer che tiene immagazzinati gli ologrammi più potenti ha avuto un guasto ed ora i due assassini sono all'opera per distruggere proprio il Master. Voi comandate a vostra scelta uno dei due criminali e dovrete distruggere i vari sistemi di sicurezza per accedere ai livelli più reconditi, uccidendo tecnici e androidi che si opporranno alla vostra avanzata, raccogliendo l'energia che lasciano al loro posto. Dovrete anche allacciarvi ai punti di rifornimento affinchè vi sia più facile distruggere l'esercito di alieni che il Master invierà in sua difesa.

JOYSTICK PORTA 2

RUN/STOP	pausa
Q	ricomincia
F1	musica/effetti sonori
F3	no armi
F5	pugno pistone
F7	pugno laser

SNORT

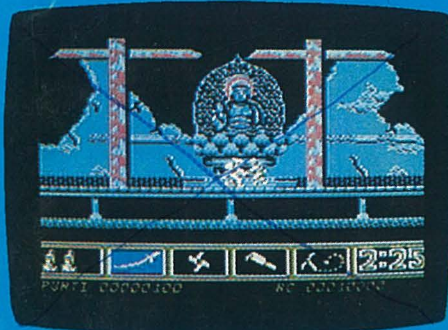


Una strana cosa grassa, enorme, pestifera uscì dalla sua televisione e mise il caos nella sua vita, fino a fare in modo che i suoi genitori decidessero di farlo rinchiudere, non capendo che cosa lo aveva sconvolto. Ma tu, il suo migliore amico, non puoi accettare che la sua vita finisca in questo modo e lo aiuterai a sopportare gli attacchi del trippone affamato e dispettoso e a trovare la porta spazio-temporale da attraversare per trovare un po' di pace. Durante questo incarico, veramente complicato a dire il vero, dovrai vedertela con la "cosa" che vuole mangiare tutto quanto incontra sul suo cammino dichiarando che tutti i materiali moderni fanno schifo e soprattutto dovrai evitare i genitori del tuo amico, che a questo punto si potrebbero convincere che anche gli amici del loro figlioletto sono fuori di testa. Ce la farete?

JOYSTICK PORTA 2

O	sinistra
P	destra
Q	su
A	giù
SPAZIO	prendere/ lasciare/fuoco
CONTROL	pausa
RESTORE	ricomincia

BUSHIDO



Un grande mago malvagio sta terrorizzando la regione seminando il panico e la distruzione ovunque. Gli abitanti si sono raccolti intorno ai fuochi per richiamare lo spirito del lupo bianco, che come è accaduto nel passato, assumendo le sembianze di un Ninja sconfigga lo stregone. Dovrai combattere contro spadaccini, samurai, ninja giganti, mistici uomini-volanti, altri lupi e moschettieri per arrivare al confronto finale con il mago. Supera pericolose passerelle, attraversa paludi e ponti di corda, arrampicati su rupi ed evita i gas venefici. Inoltrati nelle pericolose caverne e stai attento che alcuni soffitti si abbassano ed alcuni massi si schiacciano contro le pareti. Uccidi i ninja speciali che lasciano bolle di spiriti al loro posto o almeno raccoglile per ottenere delle ombre che ti seguono e attaccano al tuo fianco o per ottenere un maggior potere per le tue armi o altre, come la "corda di fuoco".

JOYSTICK PORTA 2

SPAZIO	scelta arma
P	pausa sì/no

VHS VID

IL RITMO DEL
BRASILE

LA

UN CORSO
COMPLETO
PER
TUTTI

UN MAEST
BRASILIANO
VI INSEGNA
TUTTI I SEGRET
PER BALLARE
LA DANZA PIÙ
PROVOCANTE
ED ECCITANTE
DELL'ANNO

DIRETTAMENT
A CASA VOST

RITAGLIA LUNGO IL BORDO
SEGNATO IN NERO E PIEGA
SEGUENDO IL TRATTEGGIO INDICATO

PERSONALIZZA LA TUA
CASSETTA SCRIVENDO
IL TUO NOME